

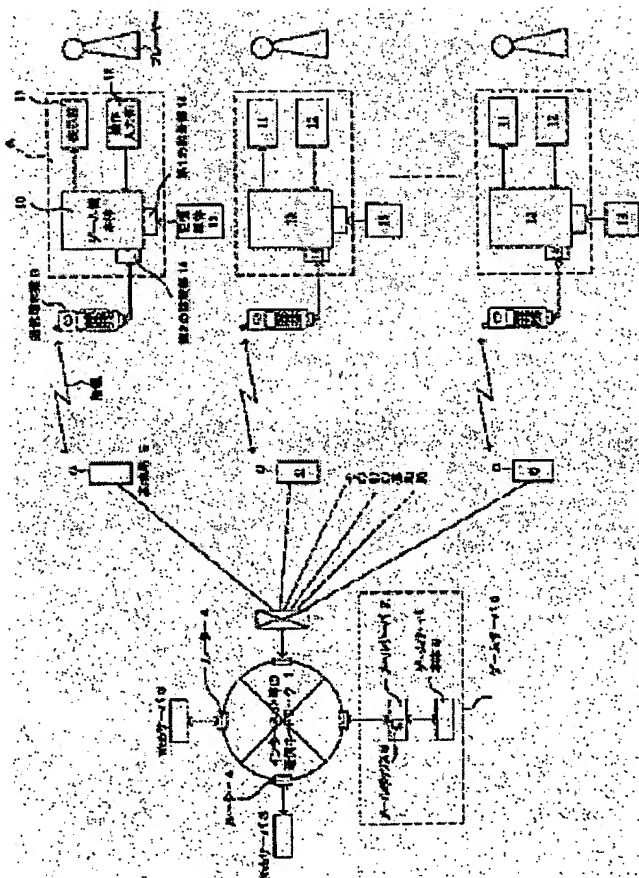
# GAME MACHINE TRANSMITTING AND RECEIVING MAIL, ITS STORAGE MEDIUM AND PROGRAM

**Patent number:** JP2002369970  
**Publication date:** 2002-12-24  
**Inventor:** NAKAYA KENEI  
**Applicant:** ARUZE CORP  
**Classification:**  
**- international:** A63F13/12; G06F13/00  
**- european:**  
**Application number:** JP20010181993 20010615  
**Priority number(s):** JP20010181993 20010615

## Abstract of JP2002369970

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game machine for interesting development of a game in which the progress of a game in the game machine and the progress of a game on a communication network can be made in parallel by using a communication network so that the progresses of the games are related to each other, and expanding the game space in not virtual, but actual time space to a communication network scale in a play environment of the game machine.

**SOLUTION:** This storage medium 13 stores a program for making the game machine 10 proceed with a game and transmit a mail from the game machine 10 to a communication terminal 9 mounted on the game machine 10 according to the 'application data 21' on send/receive of a mail. As a result of transmitting 'transmit mail' from the communication terminal 9 to a game server 6 according to the 'application data 21', a 'reply mail' from the game server 6 is received in the communication terminal 9.



Best Available Copy

Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号  
特開2002-369970  
(P2002-369970A)

(43) 公開日 平成14年12月24日 (2002. 12. 24)

(51) Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
G 0 6 F 13/00	6 3 0	G 0 6 F 13/00	6 3 0 A

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2001-181993 (P2001-181993)

(22) 出願日 平成13年6月15日 (2001. 6. 15)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 中舎 健永

大阪府吹田市豊津町14-12

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

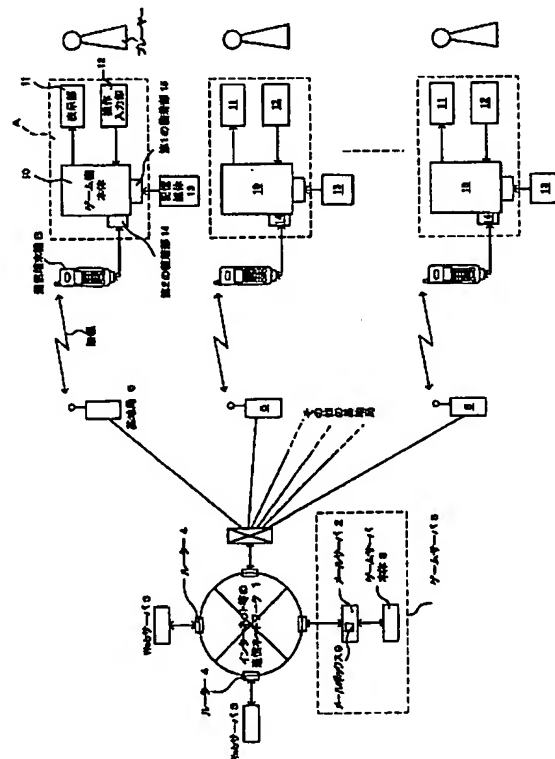
Fターム (参考) 20001 CB08 CC02 CC03 DA06

(54) 【発明の名称】 メールを送受信するゲーム機とその記憶媒体とプログラム

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム機のプレー環境において、通信ネットワークを用いて、ゲーム機におけるゲームの進行と、通信ネットワーク上でのゲームの進行との平行した進行が可能で、相互にゲームの進行が関係し合っているが、架空ではなく実際の時空間におけるゲーム空間を通信ネットワーク規模に広げ、今までに無い面白味のあるゲーム展開を行う。

【解決手段】 ゲーム機10に対してゲームを進行させ、当該ゲーム機10に装着可能な通信端末機9へ当該ゲーム機10からメールの送受信に関する「アプリケーションデータ21」に基づいてメールを送信させるプログラムが格納された記憶媒体13であって、前記「アプリケーションデータ21」に基づいて、前記通信端末機9からゲームサーバ6へ「送信メール」を送信した結果、前記通信端末機9において、前記ゲームサーバ6からの「返信メール」を受信させることを特徴とする。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】ゲーム機に対してゲームを進行させ、当該ゲーム機に装着可能な通信端末機へ当該ゲーム機からメールの送受信に関するアプリケーションデータに基づいてメールを送信させるプログラムが格納された記憶媒体であって、

アプリケーションデータに基づいて、通信端末機からゲームサーバへ「送信メール」を送信した結果、通信端末機において、ゲームサーバからの「返信メール」を受信させるプログラムが格納されたことを特徴とする記憶媒体。

【請求項2】通信端末機において、ゲームサーバからゲーム機において進行する「ゲームに関連した内容の「返信メール」を受信させるプログラムが格納されたことを特徴とする請求項1に記載の記憶媒体。

【請求項3】ゲーム機に対してゲームを進行させ、当該ゲーム機に装着可能な通信端末機へ当該ゲーム機から「メールの発信に関するアプリケーションデータ」を送信させるプログラムであって、アプリケーションデータに基づいて、通信端末機からゲームサーバへ「送信メール」を送信した結果、通信端末機において、ゲームサーバからの「返信メール」を受信させることを特徴とするプログラム。

【請求項4】請求項1又は請求項2に記載の記憶媒体を着脱自在に装着させる第1の装着部を備えたゲーム機であって、

通信端末機を着脱自在に装着させる第2の装着部を備え、「メールの発信に関するアプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からサーバへ送信する「送信メール」と、当該「送信メール」の送信の結果、通信端末機においてサーバから受信した「返信メール」とを、第2の装着部に装着された通信端末機とゲーム機間で転送させる転送制御部を備えた事を特徴とするゲーム機。

【請求項5】ゲームサーバとの通信が可能な通信端末機を着脱自在に装着させる装着部を備えたゲーム機であって、「メールの発信に関するアプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からゲームサーバへ送信する「送信メール」と、当該「送信メール」の送信の結果、通信端末機においてサーバから受信した「返信メール」とを、通信端末機とゲーム機間で転送させる転送制御部を備えた事を特徴とするゲーム機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はインターネットなどの通信ネットワークと、その通信ネットワークと交信可能な携帯電話機などの通信端末機と、その通信端末機に接続可能なゲーム機とを用いて、ゲーム機が通信端末機を介して通信ネットワーク上の各種の通信サービスを行うコンピュータで構成されたサーバと交信をしながら、ゲームを進める通信ゲームシステムに関する。

## 【0002】

【従来の技術】従来、ゲームプログラムなどのプログラムやゲームデータが格納されたCD-ROMをゲーム機に装着させ、テレビ画面などでゲームに登場するキャラクターなどを表示させ、この表示画面を見ながらプレーヤーがコントローラーを操作しゲームを進行させていた。

【0003】一方、インターネットの通信ネットワークなどの普及により通信ネットワーク上に設けられた各種のサーバにアクセスしたゲーム端末機器において、ゲームに関するデータやプログラムをサーバよりダウンロードさせ、インタラクティブにそしてリアルタイムに表示部にゲームに関する情報を表示させつつゲームを進行させる場合もある。

【0004】また、インターネットにアクセスできる携帯電話機などの通信端末機の普及により、携帯電話を用いてサーバからゲームのプログラムをダウンロードさせて簡単なゲームを行う場合もある。

## 【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、これらのゲームは、インターネットでサーバにアクセスしているときのみゲームが進行しており、その他のときにはゲームの進行が停止してしまう。従って、プレーヤーにとっては、架空のゲーム空間は非常にリアリティーの無いものに感じられやすく、ゲームの熱意も薄くなりがちである。

【0006】本発明は、上記問題点を解決し、ゲーム機のプレー環境において、通信ネットワークを用いて、ゲーム機におけるゲームの進行と、通信ネットワーク上でのゲームの進行とが平行に進行が可能で、相互にゲームの進行が関係し合っているが、架空ではなく実際の時空間におけるゲーム空間を通信ネットワーク規模に広げ、今までに無い面白味のあるゲーム展開を行うことを可能とする事を目的とする。

## 【0007】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成する為に、具体的には、以下の発明を提供する。

【0008】(1) ゲーム機に対してゲームを進行させ、当該ゲーム機に装着可能な通信端末機へ当該ゲーム機からメールの送受信に関する「アプリケーションデータ」に基づいてメールを送信させるプログラムが格納された記憶媒体であって、「アプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からゲームサーバへ「送信メール」を送信した結果、通信端末機において、ゲームサーバからの「返信メール」を受信させるプログラムが格納されたことを特徴とする。

【0009】このゲーム機に接続可能な記憶媒体には、少なくとも、ゲーム機において実行されゲーム機に対してゲームを進行させる為のゲーム制御プログラムが格納されている。

【0010】また、ゲーム機に装着可能でゲーム機のゲ

ーム制御部に接続可能な通信端末機を用いて、ゲーム機は通信端末機を介してログイン可能なインターネットなどの通信ネットワークを通してメールの発信を行う構成となっている。

【0011】すなわち、ゲーム機のゲーム制御部のマイクロプロセッサによって記憶媒体のゲーム制御プログラムが実行されて、そのゲームの進行の過程で、当該通信ゲームシステムに関する特別のサービスを提供してくれる通信ネットワーク上に設けられたゲームサーバに対してサービスを要求する為の「送信メール」を発信する必要がある場面で、当該ゲーム機のゲーム制御プログラムはゲームに関連したメールの発信（又は送受信）に関する「アプリケーションデータ」を生成し、その生成したメールの発信（又は送受信）に関する「アプリケーションデータ」に基づいてゲームサーバに対してサービスを要求する為の「送信メール」を作成するようになっている。

【0012】そして、記憶媒体には、その「送信メール」を送信させる為のメールの送信処理を行うメール送信プログラムを備えるように構成されており、ゲーム機のゲーム制御部のマイクロプロセッサや又は通信端末機の制御によりそのメール送信プログラムが実行され、「送信メール」を通信端末機を介してゲームサーバに対して発信し送信が行われるようになっている。

【0013】また、「アプリケーションデータ」に基づいて「送信メール」をメール送信プログラムにより、通信端末機から、ゲーム機に対して特別のサービスを提供してくれるゲームサーバに対してサービスを要求する「送信メール」を送信した結果、その「送信メール」を受信したゲームサーバは、その「送信メール」に含まれるサービス要求（指令コマンド）に基づいて「送信メール」を発信した通信端末機に対して、「返信メール」を作成しその「返信メール」を返送するようにプログラムされている。

【0014】そして、通信端末機においてゲームサーバからの「返信メール」を受信させるために、ゲーム機又は通信端末機のマイクロプロセッサによって実行される「返信メール」のメール受信処理を行う為のメール受信プログラムを、記憶媒体に格納されているように構成する。

【0015】このように構成することにより、ゲーム機は、ゲームの進行の過程などにおいて、ゲームを進行させながら且つゲーム機よりゲームサーバに対してメールの送受信を行う事が可能となり、ゲームに関連する特定のサービスを行ってくれるゲームサーバと交信する事ができるので、ゲームサーバからゲームに関連する特別な情報を含む「返信メール」で返信させる形態をとる事ができるとともに、ゲーム機のゲーム制御プログラムはその要求に沿って特別の情報を得る事ができるようになる。

【0016】(2) 通信端末機において、ゲームサーバ

バからゲーム機において進行するゲームに関連した内容の「返信メール」を受信させるメール受信プログラムが格納されたことを特徴とする上記(1)記載の記憶媒体。

【0017】すなわち、ゲーム機におけるゲームの進行の過程などで、当該ゲームに関する特別のサービスを提供してくれる通信ネットワーク上に設けられたゲームサーバに対してサービスを要求する為のメールを発信する必要がある場面で、当該ゲーム機はメールの発信（又は送受信）に関する「アプリケーションデータ」を生成する。

【0018】その生成の際にその「アプリケーションデータ」には、さらにプレー中のゲームに関連した内容の「アプリケーションデータ」をも含むように生成する。

【0019】そして、「送信メール」の作成の段階で、この「送信メール」の内容の中にこのゲームに関連した「アプリケーションデータ」を含むように構成することにより、この「送信メール」を受信したゲームサーバは、ゲームサーバがその「送信メール」に対する「返信メール」を作成する段階で、「送信メール」に含まれるゲームに関連した「アプリケーションデータ」を返送するように指示をする（指令コマンドを含む）ような内容で作成したり、又はゲームサーバの判断により別途ゲームの進捗に必要な新たなデータを付加して返送するようにして作成することにより、「返信メール」には、ゲームに関連した「アプリケーションデータ」を含ませる事が可能となる。

【0020】それらのゲームに関連した「アプリケーションデータ」の例として、例えば、ゲームサーバに対する指令コマンドであったり、当該「ゲームの名称」であったり、ゲームに関連した「ゲームキャラクタ名」であったり、別途登録された「プレーヤの名前」であったりすると、ゲームサーバにおいて「返信メール」を作成する段階で、ゲームサーバからの「返信メール」の発信元の名前がゲームに関連した「ゲームキャラクタ名」であり、送信先が「プレーヤ名」であるようなメールを作成することも可能となり、このことによりゲームプレーヤにとっては、ゲーム機で受信した「返信メール」が、あたかも実在するかのようゲームキャラクタから発信されたプレーヤ宛てのメールを受信したかのごとく受け取るように作用する。

【0021】(3) ゲーム機に対してゲームを進行させ、当該ゲーム機に装着可能な通信端末機を経て当該ゲーム機からメールの発信に関する「アプリケーションデータ」を送信させるプログラムであって、「アプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からゲームサーバへ「送信メール」を送信した結果、通信端末機において、サーバからの「返信メール」を受信させることを特徴とするプログラム。

【0022】すなわち、少なくとも記憶媒体に格納され

たゲームに関するゲームプログラムには、ゲーム機において実行されゲーム機に対してゲームを進行させる為のゲーム制御プログラムが含まれている。

【0023】また、ゲーム機に装着可能でゲーム機のゲーム制御部に接続可能な通信端末機を用いて、ゲーム機より通信端末機がログイン可能な通信ネットワークを通してメールの発信を行う。

【0024】すなわち、ゲーム機でゲーム制御プログラムにより実行されるゲームの進行の過程や、必ずしもゲームを行っていない場面などで、当該ゲームに関する特別のサービスを提供してくれる通信ネットワーク上に設けられたゲームサーバに対してサービスを要求する為のメールを発信する必要がある場面で、当該ゲーム機のゲーム制御プログラムはメールの発信（又は送受信）に関する「アプリケーションデータ」を生成し、その生成したメールの発信（又は送受信）に関する「アプリケーションデータ」に基づいてゲームサーバに対してサービスを要求する為の「送信メール」を作成するとともに、そのメールの発信に関する「アプリケーションデータ」を含む「送信メール」を作成する。

【0025】そして、作成した当該「送信メール」を送信させる為のメールの送信処理を行うメール送信プログラムを備え、そのメール送信プログラムはゲーム機のゲーム制御部のマイクロプロセッサや通信端末機の制御により実行され「送信メール」を通信端末機よりゲームサーバに対して送信が行われるように制御する。

【0026】尚、メール送信プログラムは、通信端末機Bサイドにおけるメールの送受信の処理を行うプログラムソフトであっても良いが、必ずしもゲーム機において実行される必要はなく、予め通信端末側で備えていても良いし、又はゲーム機より通信端末機にダウンロードさせて通信端末機サイドで実行処理させるように構成されても良い。

【0027】すなわち、「アプリケーションデータ」の内容を含み且つ「アプリケーションデータ」に基づいて作成された「送信メール」を、メール送信プログラムにより通信端末機から、ゲーム機に対して特別のサービスを提供してくれるゲームサーバに対してサービスを要求する「送信メール」を送信した結果、その「送信メール」を受信したゲームサーバでは、その「送信メール」に含まれる「アプリケーションデータ」によるサービス要求に基づいて、その「送信メール」を発信した通信端末機に対して「返信メール」を作成しその「返信メール」を返送するようにプログラムされている。

【0028】そして、通信端末機においてゲームサーバからの「返信メール」を受信させるために、ゲーム機のゲーム制御部のマイクロプロセッサや通信端末機によって実行される「返信メール」のメール受信処理を行う為のメール受信プログラムを備えて、構成される。

【0029】尚、メール受信プログラムは、通信端末機

サイドにおいて実行されるメールの送受信の処理を行うプログラムであってもよく、必ずしもゲーム機において実行される必要はなく、予め通信端末機側で備えていても良いし、又はゲーム機より通信端末機にダウンロードさせて通信端末機サイドで実行処理させるように構成するようにするようにしても良い。

【0030】このようにプログラムを構成することにより、ゲーム機は、ゲームの進行の過程などにおいて、ゲーム機よりゲームサーバに対してメールの送受信を行う事が可能となり、ゲームに関連したメールの発信に関する特定のサービスを行ってくれるゲームサーバと交信する事ができ、ゲームサーバよりゲームに関する各種の特別情報の提供を返信させる要求をするように交信する事ができるとともに、ゲーム制御プログラムはその要求に沿って返信された「返信メール」を受信することにより、特別の情報を得る事ができるようになる。

【0031】尚、メール送信プログラムや、メール受信プログラムなどのメールソフトを通信端末機において実行処理できるようにした場合には、通信端末機はメールの発信とその送受信に関する「アプリケーションデータ」をゲーム機より受け取った後に、ゲーム機と通信端末機を切り離しても、ゲームサーバとメールの送受信が可能となる。

【0032】例えば、メールの送受信の時間指定の指令コマンドとそのタイムアウトデータがある場合には、ゲーム機を通信端末機と切り離し、通信端末機単独で、「送信メール」の指定された送信時刻に送信したり、サーバの処理により「返信メール」の時間指定のあるメールの受信待ちなどが可能となり、ゲーム機のゲーム状態や通電状態とは無関係にメールの送受信が可能となる。

【0033】従って、例えばしかる後に「返信メール」を受信した後に、通信端末機をゲーム機に接続した際に、ゲームキャラクタから突然メールが入っているなどの意外性などに遭遇し、その「返信メール」に含まれるヒント情報に基づいて操作を行うといった事も可能となり、その情報がゲーム進行上のヒントとなり、難解なゲームの場合などに新たな進展の道が開けるといったようにゲームが展開するように、ゲーム制御プログラムを構成することも可能となる効果がある。

【0034】(4) 上記(1)又は(2)記載の記憶媒体を着脱自在に装着させる第1の装着部を備えたゲーム機であって、通信端末機を着脱自在に装着させる第2の装着部を備え、メールの発信に関する「アプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からサーバへ送信する「送信メール」と、当該「送信メール」の送信の結果、通信端末機においてサーバから受信した「返信メール」とを、第2の装着部に装着された通信端末機とゲーム機間で転送させる転送制御部を備えた事を特徴とするゲーム機。

【0035】すなわち、上記(1)又は(2)記載のゲ

ーム機において、記憶手段や通信端末機は着脱自在な装着部により着脱自在となるので、ゲーム機を通信端末機と切り離した状態、またはゲームの進行中以外や又は無通電状態においても、通信端末機よりゲームサーバに対してメールの送受信を行う事が可能となる。そしてゲームに関連する特定のサービスを行ってくれるゲームサーバと交信する事ができ、ゲームサーバに対してゲームに関する各種の特別情報の提供させたり返信させたりする要求をする事ができるようになる。

【0036】そしてその要求に沿ってサーバが返信した「返信メール」を通信端末機で受信することにより、ゲーム機のゲーム制御プログラムは、通信端末機と接続した際にその「返信メール」を通信端末機からゲーム機へ転送制御部の転送制御によって転送させることによりゲームに関する特別の情報を得る事が期待できるようになる。

【0037】尚、メール送信プログラムや、メール受信プログラムなどのメールソフトをも転送制御部の転送制御により通信端末機へ転送する（インストールする）ことにより、通信端末機においてそのメールソフトを実行処理できるようにした場合には、通信端末機は転送制御部の転送制御によりメールの送受信に関する「アプリケーションデータ」の内容を含む又はその「アプリケーションデータ」に基づいた「送信メール」をゲーム機より転送して受け取った後に、ゲーム機と通信端末機を切り離しても、ゲームサーバとメールの送受信が可能となる。

【0038】従って、例えばメールの送受信の時間指定がある場合には、ゲーム機を通信端末機と切り離し、通信端末機単独で、時間指定のあるメールの送信待ちや、受信待ちなどが、可能となり、ゲーム機の通電状態とは無関係にメールの送受信が可能となる。

【0039】そしてしかる後に「送信メール」を送信し、しかる後に「返信メール」を受信した後に、通信端末機をゲーム機に接続した際に、通信端末機からゲーム機に対して「返信メール」を転送制御部により転送することができるようになる。

【0040】そして、ゲーム機でゲームを再開した時に、ゲームキャラクタから突然メールが入っているなどの意外性などに遭遇したり、又はその「返信メール」に含まれる指示情報などに基づいて操作を行うといった事も可能となり、その「返信メール」の情報がヒントとなり、難解なゲームの場合などに新たな進展の道が開けるといったようにゲームが展開するように、ゲーム制御プログラムを構成することも可能となる効果がある。

【0041】(5) サーバとの通信が可能な通信端末機を着脱自在に装着させる装着部を備えたゲーム機であって、メールの発信に関する「アプリケーションデータ」に基づいて、通信端末機からサーバへ送信する「送信メール」と、当該「送信メール」の送信の結果、通信

端末機においてサーバから受信した「返信メール」とを通信端末機とゲーム機間で転送させる転送制御部を備えた事の特徴とするゲーム機。

【0042】本発明によれば、上記(4)と同様の作用効果を奏する。

【0043】以上、本発明は上記のように構成せれるので、本発明の記憶媒体をゲーム機の第1の装着部に装着することにより、記憶媒体に記憶されたゲーム制御プログラムは、ゲーム機のゲームの制御の行うためのゲーム制御部に含まれるマイクロプロセッサにより実行処理されそのマイクロプロセッサの処理制御の元にゲーム機に対してゲームの表示制御などやゲーム全体の進行の制御を行うと共に、記憶手段に格納されたメール送信プログラムは、ゲーム機がゲームの進行の過程でゲーム機の第2の装着部に接続された通信端末機を通してゲームサーバに対してサービスを要求する為のメールの送信をする必要があるときに、そのメールの送信要求の詳細を記載したゲームに関連するメールの発信に関する「アプリケーションデータ」を生成し、その「アプリケーションデータ」に基づいて「アプリケーションデータ」を部分的に含む「送信メール」の内容を生成し、ゲーム機から第2の装着部に設けられた転送制御部により通信端末機へ転送し、「送信メール」の発信依頼をすることとなる。

【0044】尚、「送信メール」の発信（または送受信）に関する「アプリケーションデータ」には、ゲーム機とゲームサーバ間でメールの送受信の交信をする為に、ゲームサーバが存在するサイトのゲームサーバのメールアドレスが、予めデフォルト値として設定されているか、又はプレーヤによってゲームマニュアルに指定されたゲームサーバのメールアドレスを予め登録することにより設定されたゲームサーバのメールアドレスが含まれているものとする。

【0045】また、プレーヤ自身のゲーム機のメールアドレスとして、予め登録したプレーヤ所有の通信端末機の電話番号（IDアドレス）などを用いて「送信メール」の中に発信元であるメールアドレスとして用いる為に予め登録することにより、その登録された通信端末機のメールアドレスも「アプリケーションデータ」に含まれているものとする。

【0046】そして、それらのゲームサーバの宛名であるゲームサーバのメールアドレスを用いて通信端末機は通信ネットワークに存在する宛先であるゲームサーバに対して「送信メール」を発信し、その「送信メール」に自機の通信端末機のメールアドレスも「送信メール」に添付記載することによりゲームサーバに対して発信元を知らせる事ができるようになっている。

【0047】その外、ゲームに関連した「アプリケーションデータ」には、ゲームの名称や、ゲームの進行状況データや、ゲームに登場するゲームキャラクタ名のデータや、プレーヤの名称を登録してある場合にはそのプレ



ーヤの名前や、そのゲームのプログラムにより指定された「返信メール」の返信時間（又は時刻）を指定する時間指定の指令コマンドや、返信時に同封して添付を希望する添付データ、などを前もって含むようにすることにより、メール送信プログラムは、添付要求指令コマンド等に基づいてこれらの添付データや情報を含むように「送信メール」の内容を作成する事が可能となる。

【0048】また、ゲームに関する特定のサービスを行うゲームサーバとは、ゲーム機に接続された通信端末機相互間においてゲームに関連した内容のメールの送受信を行う為のメール配信サービスを担うメールサーバとしての働きをするサーバや、通信端末機に接続されたゲーム機に対してゲームの進行をサポートする情報を提供する働きをする場合もある。

【0049】すなわち、本発明は、ゲーム機でのゲームの進行の過程で、ゲーム制御プログラムが生成する「アプリケーションデータ」に含まれる指令コマンドや各種データに基づくサービス要求に応じて、ゲーム機や通信端末機のメール送信プログラムは、ゲーム進行上で必要な特定の情報の提供サービスをゲームサーバより受ける形態をとるために、通信端末機を通じて当該ゲームサーバに対し「アプリケーションデータ」の内容を含む「送信メール」を発信し、その「送信メール」をゲームサーバが受信したことにより、ゲームサーバによって「送信メール」に含まれる当該ゲームに関連した内容を含む「返信メール」を作成し返信させることにより、通信端末機又は通信端末機に接続されたゲーム機のメール受信プログラムによりゲームに関連した内容のメールを受信させるように構成した通信ゲームシステムである。

【0050】尚、この特定のゲームサーバは、通常はそれらの「返信メール」のサービスを提供する為の通信ネットワーク上に設けられたサーバと呼ばれる専用のコンピュータで構成されている。以上のようにゲームに関する特定のサービスを行うサーバを、特に本発明ではゲームサーバと称している。

【0051】そして、本発明の通信ネットワークは、ゲーム機の第2の装着部に携帯電話機などの通信端末機を着脱自在に接続して、ゲーム機はこの着脱自在な通信端末機の通信手段を用いてインターネットのような通信ネットワークに接続可能なように構成されている。

【0052】いわばゲーム機とゲーム機に接続された通信端末機は、通信ネットワーク上のサーバからサービスを受けるクライアントの立場の通信端末機であり、この通信端末機を介して、ゲーム機は間接的に通信ネットワークと接続され、ゲームサーバにアクセスできるようになっている。

【0053】また、このゲームサーバは、通信ネットワーク上に存在し、本通信ゲームシステムの中心的な役割をする通信センターともいえる役割を果たし、本通信ゲームシステムを用いた本発明に基づく各種のゲームプロ

グラムが稼動するゲーム機に接続された他の全ての通信端末機が発信するゲームに関するサービスを要求する

「送信メール」を受信し、その受信した「送信メール」に対してその受信した「送信メール」に含まれるそれぞれのゲーム固有のゲームに関する情報データに基づいて即ちゲーム上で取り決められた「アプリケーションデータ」に基づくゲームに関連した所定の「返信メール」を自動的に作成し自動的に返信する処理を行ってくれるいわば通信の交信を自動的に行ってくれる専用の通信サーバでもある。

【0054】

【発明の実施の形態】以下に本発明の実施の形態について、制御の流れとその機能および制御手段を制御の流れに沿って説明する。本発明の、「メールの入った携帯電話機を使ったゲームシステム」のシステム構成の例は、上記課題を達成する為に、以下のような構成となっている。

【0055】本発明の実施形態のゲーム機Aは、図1に示すように、ゲーム機本体10と、このゲーム機本体10に接続された表示部11及び操作入力部12とを備え、記憶媒体13を装着させる第1の装着部15と、通信端末機Bを装着させる第2の装着部14とを備えたものである。詳細については後述する。そして、このゲーム機Aを用いたゲームシステムは、1台以上のゲーム機本体10と、そのゲーム機本体10の第1の装着部15を介して着脱自在なように接続して用いる、ゲームを制御実行する為のゲームに関するゲームプログラム32が格納された記憶媒体13と、そのゲーム機本体10に着脱自在なように第2の装着部14を介して接続可能な無線の携帯電話などの通信端末機Bと、その通信端末機Bがログインできるインターネットなどの通信ネットワーク1と、通信端末機Bを用いてその通信ネットワーク1を介してゲームに関するメールの送受信を行うことにより通信端末機Bに接続されたゲーム機本体10に対しゲームに関する情報などのサービスを提供するゲームサーバ6とにより構成される通信ゲームシステムである。

【0056】尚、通信ネットワーク1には、通信端末機B（無線の携帯電話機）は無線の基地局5を経由して各通信端末機B相互間やその他のサーバ（ゲームサーバ6）との間でメールの送受信の配信サービスを行うために、通信端末機B（携帯電話）専用のメールサーバ2を備えている。

【0057】また、通信ネットワーク1に接続されたゲームサーバ6には、ゲームサーバ本体8と、ゲームサーバ本体8宛てのメールの受信サービスやゲームサーバ本体8から発信されるメールの配信サービスを行う為のゲームサーバ本体8専用のメールサーバ7を備えて構成される。

【0058】そして、メールを通信端末機B（携帯電話機）とゲームサーバ本体8間で送受信するために、各メ

ールサーバ2、7が発信したメールは通信ネットワーク1上の通信経路に配置された複数のルータ4により転送されルーティングされて通信相手のメールサーバの当該メールボックスに送信されるように構成されている。例えば、ゲームサーバ本体8のメールボックス9はメールサーバ7に設けられている。

【0059】そして、無線の携帯電話の場合は、当該メールサーバ2の当該メールボックスに着信したメールを、無線の基地局5を経由して通信端末機Bに転送され着信するように構成されている。尚、インターネット等の通信ネットワーク1上にはその他のネットワーク上のサービスを行うWEBサーバ3が存在するが、その詳細は省略する。

【0060】また、ゲーム機Aは、液晶表示タイプの携帯ゲーム機や、テレビを用いた家庭用のゲーム機や、CRTディスプレイを用いた業務用のゲーム機など各種あるが、いずれの構成であっても良い。

【0061】ゲーム機Aは、図1、図2に示すように、記憶媒体13がゲーム機本体10に着脱自在に接続可能なように第1の装着部15を備え、また通信端末機Bがゲーム機本体10に着脱自在に接続可能なように第2の装着部14を備えて構成されている。

【0062】そして、ゲーム機本体10は、ゲーム画面を表示する為の表示部11と、その表示部11にゲームのキャラクタやその背景のキャラクタなどの表示の制御をする為の表示制御部19と、プレーヤがゲームの操作をする為の操作入力を行う為の操作入力部12と、ゲーム全体の進行の制御をするためのマイクロプロセッサを備えたゲーム制御部18と、第2の装着部14を介して携帯電話機等の通信端末機Bと接続するためのインターフェースとして働きをする転送制御部20を備えている。尚、転送制御部20はゲーム機本体10のゲーム制御部18と通信端末機B間において各種のデータを転送するための制御を行い、その制御信号は第2の装着部14と通信端末機Bの外部接続端子17を経由して接続されている。

【0063】前記ゲーム制御部18は、マイクロプロセッサを備え、そのマイクロプロセッサにより実行されるプログラムによってゲームに関する制御が処理実行される。そのプログラムは、第1の装着部15を介して接続された記憶媒体13に格納されたゲームに関する制御を行うゲームプログラム32を読み出して実行される。尚、ゲームプログラム32の実行によって、ゲーム制御部18のマイクロプロセッサからの制御信号であるCPUバス信号23が出力され、CPUバス信号23は、記憶媒体13のメモリのプログラムやデータの読み出しや書き込みの制御や、表示制御部19の制御や、操作入力部12の操作信号の入力制御や、転送制御部の転送制御等を行うために各々接続され、ゲームプログラム32の実行の基にCPUバス信号23により制御されるよう

になっている。

【0064】前記記憶媒体13は、リードライトできる半導体メモリ等によって構成され、この半導体メモリには、前記ゲームプログラム32が記憶されて格納されている。このゲームに関する制御を行うためのゲームプログラム32とは、図3に示すように、例えばゲーム全体の流れを制御する為のゲーム制御プログラム24や、ゲーム制御プログラム24の制御の基に表示画面におけるゲームキャラクタなどの表示の動きの制御を行う為の表示制御部19の制御を行う為の表示制御プログラム25や、ゲーム機Aと通信端末機Bとにより通信ネットワーク1上のゲームサーバ6と交信するためのメールの送受信の為の通信制御を行う通信制御プログラム(メールの送信のためのメール送信プログラム28およびメールの受信の為のメール受信プログラム29を含む)や、操作入力部12よりの操作信号をゲーム機本体10に取り込む為の入力制御プログラム27や、転送制御部20を用いてゲーム機本体10と通信端末機B間において、ゲームに関連したメールを作成するためとそのメールの送受信の発信とに関する「アプリケーションデータ21」や、又は「送信メール」や「受信メール」や、通信制御プログラム31等のメールソフトなどを転送制御部20の転送制御手段の制御により転送する為の転送制御プログラム26などにより構成され、これらのプログラムによりゲーム機Aにおけるゲーム全体の進行の制御と通信端末機Bの制御をするように構成されている。

【0065】尚、図2や図3に示すように、これらの、ゲーム制御プログラム24や、表示制御プログラム25や、通信制御プログラム31や、転送制御プログラム26や、入力制御プログラム27や、その他のアプリケーションデータ21やミニゲームプログラム54は、記憶媒体13であるメモリーに記憶されて格納されているが、その記憶媒体13はゲーム機本体10に備えられた第1の装着部15に着脱自在に接続され、第1の装着部15を経由して、ゲーム機本体10のCPUバス23による制御の基に読み出されてマイクロプロセッサにより実行制御される。

【0066】このCPUバス23は図2には記載していないが、記憶媒体13であるICメモリーをアクセスするためのアドレスバス信号や、データバス信号や、メモリーをリードライトする為の制御信号やなどにより構成され、これらのCPUバス23信号は、ICメモリーのアドレスバス信号、データバス信号、メモリー制御信号に各々接続されている。

【0067】そして、マイクロプロセッサからのCPUバス23の制御信号によりICメモリーからプログラム内容や、「アプリケーションデータ21」などの各種データ内容が読み出されて、マイクロプロセッサによりプログラムの命令の実行処理が行われてゲーム機本体10の表示制御部19の表示制御や操作入力部12の入力制



御や通信端末機Bの通信制御を行い、ゲーム全体の進行制御が行われるように構成されている。

【0068】また、ゲーム機本体10と通信端末機Bも互いに着脱自在なように、第2の装着部14を備えている。そして、通信端末機Bを外部よりコントロールするために設けられた通信端末機Bの外部接続端子17からの各種の信号を、第2の装着部14を経由して転送制御部20と接続されて、ゲーム機本体10のゲーム制御部18に接続されている。ゲーム機本体10には、第2の装着部14を経て通信端末機Bとゲーム機本体10の間で、通信端末機Bによって送受信メールなどの送受信の制御を行う通信制御の為の通信制御プログラム31（メールソフトと言う）や「アプリケーションデータ21」を転送するためにインターフェースが設けられている。そのインターフェースの制御をする為に転送制御部20が備えられており、この転送制御部20は、マイクロプロセッサの制御の基で転送制御プログラム26により制御され相互のインターフェースの制御が行われるように構成されている。

【0069】そして、ゲーム機Aは、ゲーム機本体10に接続された通信端末機Bを用いて、通信プログラムであるメール送信プログラム28やメール受信プログラム29が起動することにより、通信ネットワーク1にログインした際に通信ネットワーク1を通して、ゲームサーバ6にアクセスしゲームサーバ6と相互にメールの送受信を行うようになっている。

【0070】尚、携帯電話などの無線の通信端末機Bは、図1に示すように無線で最寄りの無線の基地局5を経由して、メールの転送サービスを行う携帯電話専用のメールサーバ2へ接続され、そのメールサーバ2を経由して、インターネットなどの通信ネットワーク1へログインしゲームサーバ6へアクセスできるようになっており、このゲームサーバ6とメールの送受信を行う通信端末機Bは、電子メールを送受信するための制御を行う一般にメールソフト（メーラー）と呼ばれている通信端末機B側のソフトウェアであるところのメール送信プログラム28やメール受信プログラム29によって制御される。

【0071】これらのメールソフト（メーラー）を予め備えている通信端末機Bを用いても良いが、ゲーム機本体10よりこれらのメールソフトを通信端末機Bへダウンロードして通信端末機Bにインストールしてから用いるようにしても良いし、又はダイヤルアップ接続機能しか無い通信端末機Bについては、ゲーム機本体10がメールソフトを備えていて、ゲーム機本体10のゲーム制御部18におけるメールソフトの実行制御の基で、ゲーム機本体10からの通信制御の基で通信端末機Bを経てメールの送受信を行うようにしてもよい。

【0072】そして、本発明のゲーム機本体10に接続された携帯電話などの通信端末機Bとゲームに関連した

サービスを行ってくれるネットワーク上のゲームサーバ6とが相互にゲームに関連した情報の交信を行う手段として、メールの送受信による交信の形態をとる。以下にメールの送受信の例で実施の形態を説明する。

【0073】本発明のゲーム機本体10に接続可能な通信端末機Bを、例えば携帯電話などの無線の通信端末機Bを用いてゲームサーバ6宛てにメールを送信する場合、送りたいメール（「送信メール」と言う）に送信元アドレス（ゲーム機本体10に接続された通信端末機Bのメールアドレス）と送信先アドレス（ゲームサーバ6のメールアドレス）を付して、無線の通信端末機Bの無線通信経路である最寄りの無線の基地局5を経由して携帯電話専用のメールサーバ（送信サーバ）に対してアクセスして、「送信メール」の送信転送の依頼をする。そしてその送信サーバはその「送信メール」を、そのメールの送信先アドレスを参照して送信先であるゲームサーバ6を兼ねた（ゲームサーバ6に接続された）受信用のメールサーバ（受信サーバ）へ転送し送信する。

【0074】転送されたその送信先の受信サーバはその「送信メール」を、受信サーバ内のゲームサーバ6宛てのメールボックス9内に一旦記憶保存する。ゲームサーバ6はゲームサーバ6宛ての「送信メール」の着信を常時確認するようになっており、即ち当該メールボックス9が存在する受信用のメールサーバへ常時アクセスして着信していればその「送信メール」を引き取る形態を取る。

【0075】逆に、通信端末機Bから受信した前記「送信メール」に対してゲームサーバ6が当該通信端末機B宛てに「返信メール」を返信する場合、ゲームサーバ6は、受信した前記「送信メール」の内容に基づいて「返信メール」を作成し、前記「送信メール」に付されていた送信元のアドレスを参照してその送信元アドレスを付してそのゲームサーバ6を兼ねた（ゲームサーバ6に接続された）送信用のメールサーバ（送信サーバ）にアクセスして「返信メール」の返信の依頼をして一旦預ける。

【0076】そして、その送信サーバはその「返信メール」を受け取り、その「返信メール」の送信元アドレスを元に送信先である通信端末機Bの最寄りの受信サーバ宛てに転送送信する。転送されたその当該受信メールサーバはそのメールをそのサーバ内の当該通信端末機B宛てのメールボックス9内に一旦記憶保存する。

【0077】ただし、ここで通信端末が携帯電話のような無線通信機で常時受信できる体勢になっている通信端末機Bの場合は、当該メールボックス9内の「返信メール」の着信を確認することなく、またその「返信メール」の引き取りを要求する受信要求を発することなく、受信メールサーバが別途無線送信手段経路を用いて通信端末機B宛てに無線で自動的に転送してくれるようになっている形態をとるものとする。

【0078】本発明では、このようなメールサーバ2が働くことが前提で、多数の携帯無線電話などの通信端末機Bはメールサーバ2のサービスを受けながら、ゲームサーバ6と相互にメールの交換(送受信)をする事が可能となっていることが前提である。

【0079】従ってゲーム機Aは、既存の携帯電話機などの通信端末機Bを用いて、例えばインターネットなどの通信ネットワーク1にログインできる事が前提であり、そのネットワーク上に各種のサービスを提供するサーバが配置されているが、このサーバの一つが本発明の通信ゲームのサービスを行う特定のゲームに関するゲームサーバ6である。

【0080】上記説明で、本発明の実施の形態でのゲームサーバ6とは、図4に示すようにゲームサーバ6宛てに配送された前記「送信メール」の着信用のメールボックス9内に受信を行うメールサーバとしての役割をするとともに、その配送された前記「送信メール」をゲームサーバ6により着信確認をして前記「送信メール」をゲームサーバ6に引き取る(受信させる)働きと、その引き取ったその「送信メール」に基づいてゲームに関連する情報を提供する為の「返信メール」を作成するいわゆる本来のゲームサーバ6の役割と兼ね、さらにその作成した「返信メール」を前記送信元へネットワークを通じて転送送信するために配送を行うメールサーバとを兼ねたサーバである。

【0081】しかし、ゲームサーバ6宛てに配送された「送信メール」を受信するサーバと、ゲームサーバ6から「返信メール」を送信元のメールサーバへ返信するために配送するサーバとは兼用の同一のサーバであってもよいし、または個別のサーバであってもよい。

【0082】図1では、図4のゲームサーバ6を、ゲームサーバ6宛てのメールの送受信を行うメールサーバとゲームサーバ6とを別々の個別のサーバとして設けた例で示してある。尚、図1の点線で記されたように、ゲームサーバ6とメールサーバとは一体となって構成されたゲームサーバ6であっても良い。

【0083】図1と図4に示すような通信ゲームシステムにおいて、本発明は、ゲーム機本体10を携帯電話機などの通信端末機Bと接続して、この携帯電話機はインターネットのようなネットワークに接続可能のように携帯電話機専用のメールサーバを介してネットワークに接続可能のように構成されている。

【0084】ゲーム機本体10は、通信端末機Bである携帯電話機を介して、間接的にネットワークと接続されるようになっている。

【0085】そして前記ゲームサーバ6は、本通信ゲームシステムの通信の中心的な役割をする通信センターともいえるネットワーク上に存在する特定のサーバであり、通信端末機Bとゲームサーバ6間におけるメールの送受信の配送を行う通信サーバの一つである。

【0086】尚、このゲームサーバ6は、本通信ゲームを行う本体ゲーム機本体10に接続された全ての通信端末機Bが発信する「送信メール」を受けてその各々に「返信メール」を返してくれる通信のお相手をしてくれる専用の通信サーバでもある。

【0087】すなわち、この通信サーバは、ゲーム機本体10に接続された全ての携帯電話機が発信する「送信メール」を全て受信すること、そしてその受信した各「送信メール」に対してゲームに関連した情報を含む「返信メール」を、発信元である前記通信端末機Bへ各々返信する処理を行う。

【0088】尚、ゲーム機本体10に接続された記憶媒体13に格納されたゲーム制御プログラム24は、各ゲーム機本体10の進行の過程でゲームに関連したメールの送受信とその発信に関する「アプリケーションデータ21」(第1の情報データの1例である)を生成し、その第1の情報データである「アプリケーションデータ21」に基づいて「送信メール」(第1の情報データの1例である)が作成され、各通信端末機Bは各ゲーム機本体10からのこの「送信メール」をネットワーク上のメールサーバを介して送信転送して送信先であるゲームサーバ6宛てに対して送信する。

【0089】この「送信メール」を送信させるためのメール送信プログラム28は、ゲームプログラム32の一つでありゲーム機本体10に接続された記憶媒体13に格納されており、このメール送信プログラム28の実行により「送信メール」は発信される。

【0090】そして、「アプリケーションデータ21」に基づいて、通信端末機Bからゲームサーバ6へ「送信メール」を送信した結果、ゲームサーバ6では、その「送信メール」を受信し、その「送信メール」の内容を分析又は解析した結果のデータ、すなわちゲーム機本体10において進行するゲームに関連した内容の「返信メール」を生成作成し、メールサーバ7を介して送信元の通信端末機Bに対して「返信メール」(第2の情報データの1例である)を返信するようになっている。

【0091】そして、通信端末機Bにおいて、ゲームサーバ6からのゲーム機本体10において進行するゲームに関連した内容の「返信メール」を受信することになるが、通信端末機Bにおいてメールサーバ7からのその「返信メール」を受信させる実行処理をする為のメール受信プログラム29は、記憶媒体13に格納されたプログラムの実行により処理される。

【0092】そしてメールの送受信に関する「アプリケーションデータ21」に基づいて作成された「送信メール」を通信端末機Bからゲームサーバ6へ送信するために、ゲーム機本体10から通信端末機Bへ転送し、そしてその「送信メール」の送信の結果、前記通信端末機Bにおいてゲームサーバ6より返信された「返信メール」を通信端末機Bよりゲーム機本体10へ転送する為に、

ゲーム機本体10に設けられた通信端末機Bを着脱自在に装着させる第2の装着部14を介してゲーム機本体10に設けられた転送制御部20(図2参照)によりゲーム機本体10と通信端末機B相互間の転送を行わせるようになっている。

【0093】この転送制御部20により、通信端末機Bとゲーム機本体10間で、通信端末機Bが外部のゲームサーバ6と「送信メール」や「返信メール」の送受信の通信をして得た情報を通信端末機Bからゲーム機本体10へ転送させる事ができる。

【0094】尚、この、通信端末機Bとゲーム機A間で、通信端末機Bが外部のゲームサーバ6と「送信メール」や「返信メール」の送受信の通信をして得た情報を第2の情報データと言う。そして、この各「送信メール」に対する返事のメールである各々の「返信メール」に含まれた第2の情報データを、各々の発信元のゲーム機本体10が受信することにより、各ゲーム機本体10のゲーム制御プログラム24ではこの第2の情報データに基づいて新たなゲーム展開を進行させ、別途異なったゲームの進捗が進むように制御されるように構成されている。

【0095】例えば、ゲームのシナリオが変化したり、新たなキャラクターが登場したり、ゲーム本編の特定の個所で発生する追加イベントなどの新たな展開分岐を発生させたりするようにプログラムされている。

【0096】以下に、本発明の実施の形態における制御の流れを、フローチャートを用いて説明する。本フローチャートは、ゲーム機本体10の制御の流れと、通信端末機Bの制御の流れと、ゲームサーバ6の制御の流れを、制御の時間の経過とともに並列的に併記してある。そして3つの制御の流れにおいて、相互に制御信号や、データや、送受信メールの受け渡しを、点線の矢印で示してある。尚、フローのステップをF1、F2、等のステップで示してある。

【0097】F1)：まず、図3に記したゲームプログラム32などが格納された記憶媒体13をゲーム機本体10に、第2の装着部14を介して接続する。そしてプレイヤーはゲームの操作部を用いて操作を行いゲームを開始する。

【0098】F2)：ゲーム機本体10は、ゲーム制御部18によって記憶媒体13のゲーム制御プログラム24実行制御の元にゲームの制御を進行させる。

【0099】F3)：記憶媒体13に格納されたゲームソフトは、プレイヤーが、本体ゲーム機本体10を用いてゲームをプレーしている際に、ゲームの進行過程の途中などにおいてゲームの進行上非常に重要な情報データを得なければならない場面などや、又はゲームのステップの区切り時点などや、又はゲーム上苦戦をしている場面などにおいてそのゲーム制御プログラム24からプレイヤーに対して何がしかの特別な行為を行うような指令を発

するようにプログラムされている。

【0100】F4)：例えばその指令がゲーム機本体10の表示部11などに文字で表示されたり、音声を用いてプレイヤーに対して「通信端末機Bにおいてミニゲームを行うように」とか「通信端末機Bと通信するように」のように「本体ゲーム機本体10と通信端末機Bとを接続するように」との意図の指令が発せられた場合に、この指令を受けたプレイヤーはゲーム機本体10の第2の装着部14に携帯電話などの前記通信端末機B器を接続(装着)するように促される。ゲーム機Aは、第2の装着部14の転送制御部20のインターフェース信号を介して、通信端末機Bが接続された事を検知するようになっている。

【0101】F5)：そしてプレイヤーが通信端末機Bをゲーム機Aの第2の装着部14に接続した場合、まず、ゲーム機本体10のゲーム制御プログラム24は、ゲームに関連したメールの送受信の発信に関する「アプリケーションデータ21」を生成する。

【0102】この「アプリケーションデータ21」とは例えば図5に示すように、通信端末機Bやゲームサーバ6に対する各種の指令コマンド45や、ゲームに登場するキャラクターの特性情報を含む例えば「ゲームキャラクター名46」や、予めゲーム機本体10に登録された「プレイヤーの名前47」や、ゲームサーバ6からゲームの進行に関連したヒント情報を得る為に「送信メール」に添付する現在のゲームの進行状況データ48や、「送信メール」を送信する際の送信時刻を指定する場合に用いる「送信メール」の発信タイムアウトデータ49や、ゲームサーバ6から「返信メール」を返信してもらう際にその返信時刻を指定する場合に用いる「返信メール」の発信タイムアウトデータ50や、予め登録されたゲームサーバ6のメールアドレス51や、予め登録されたプレイヤー自身のゲーム機本体10に接続された通信端末機Bのメールアドレス52や、ゲームサーバ6に「返信メール」を返信してもらう際に再度添付して返信してもらうべく「送信メール」に添付する「ゲームの進捗制御に関連した情報データ53」：例えばゲームの進展に必要な情報であるところの例えばそのゲームのヒント情報や、キーワード情報などや、別途通信端末機Bにおいてミニゲームを行う場合にはそのミニゲームに用いるミニゲームプログラム54を含む、ミニゲームデータなど、である。

【0103】F6)：図3に記した記憶媒体13に格納されたゲーム制御プログラム24は、ネットワーク上において本ゲームがゲームの進行上でゲームに関する各種サービスが必要になったときに、ゲーム機本体10に接続された通信端末機B同士又はメールサーバ7と相互にメールの通信を行い通信したりするために、ゲーム機本体10がゲームサーバ6に対してゲームに関する「送信メール」を発信するためのメール送信プログラム28

や、そのメール送信プログラム28によりゲームサーバ6宛てに「送信メール」が送信された後、ゲームサーバ6でその受信した「送信メール」に対して、ゲームサーバ6が「返信メール」を返信することになっているが、その「返信メール」を受信するためのメール受信プログラム29を通信端末機Bへダウンロードする。

【0104】このメールの送受信の交信をするためのいわゆるメールソフトであるメール送受信プログラム（通信制御プログラム31）を通信端末機Bが予め事前に備えている場合と、備えていない場合とがあるが、備えていない場合には通信端末機Bに対してこれらのメールソフトである「通信制御プログラム31」を通信端末機Bへダウンロードしてインストールする必要がある。

【0105】尚、そのインストールする際に、これらの通信制御プログラム31や前述した「アプリケーションデータ21」や、「送信メール」や、受信メールのデータなどをゲーム機本体10と通信端末機B間で相互に転送制御するためにゲーム機本体10では転送制御部20を用いて転送する。尚、必要であれば通信端末機B側でこれらの転送を制御するための転送制御プログラム26をも通信端末機Bへダウンロードしてインストールを行う。

【0106】尚、フローのステップF12において後述するように、ゲーム機本体10側でこれらの送受信メールの通信制御を行う場合には、本ゲームがゲームの進行上でゲームに関する各種サービスが必要になったときに、ゲーム機本体10側で前記通信制御プログラム31が起動し前記生成した「アプリケーションデータ21」に基づいて「送信メール」を作成し「送信メール」の発信制御を通信端末機Bを介して行い前記ゲームサーバ6に対して発信し送信するようにしても良い。

【0107】F7）：前記ゲーム制御プログラム24が生成したゲームに関連したメールの送受信の発信に関する「アプリケーションデータ21」を前記転送制御部20と転送制御プログラム26の制御の基で通信端末機B側へ転送する。

【0108】F8）：またゲーム機本体10のゲーム制御プログラム24がゲームの過程で通信端末機Bにおいてミニゲームを行わせる必要がある場面において、ゲーム制御プログラム24は、ゲーム機本体10より通信端末機Bに対して「ミニゲームプログラム54」を通信端末機Bに対してダウンロードさせて通信端末機Bに「ミニゲーム」をインストールするようにプログラムされている。

【0109】F9）：尚、ゲーム制御プログラム24はミニゲームを行う必要のないときは、ミニゲームプログラム54のダウンロードは行われず、これらの「アプリケーションデータ21」は、ミニゲームプログラム54を含まず単独でダウンロードされるようにプログラムされている。

【0110】F10）：また、この「アプリケーションデータ21」の指令コマンド45に「ミニゲームを行うように」との指令コマンド45が含まれている場合には、通信端末機Bにおいてミニゲームを行うことができる状態となる。

【0111】そして通信端末機Bに「ミニゲームプログラム54」をダウンロードが終了した後は、プレーヤはこの通信端末機Bを用いてミニゲームをプレーするか本体ゲームのゲームソフトを続行するかはプレーヤ次第である。

【0112】すなわち、通信端末機Bを本体ゲーム機本体10と第2の装着部14で切り離して、本体ゲームとは無関係に通信端末機Bにおいてミニゲームを別に行えるので、プレーヤの都合で本体ゲーム機本体10におけるゲームを行いながら通信端末機Bにおいて別途ミニゲームをプレーする事も可能となる。

【0113】F11）：「アプリケーションデータ21」を受け取った通信端末機Bは、その「アプリケーションデータ21」の指令コマンド45に「送信メール」を発信するようにとの指令コマンド45があれば、その「アプリケーションデータ21」に基づいて図6に示すような内容の「送信メール」を作成する。

【0114】この「送信メール」のデータには、「アプリケーションデータ21」に含まれる、プレーヤの名前47や、ゲームに登場する「ゲームキャラクタ名46」や、「返信メール」の発信時間を指定するための発信タイムアウトデータ50や、ゲームサーバ6に対する指令コマンド45や、ゲームの進行状況データ48や、通信端末機Bのメールアドレスや、「返信メール」を作成時に添付すべきデータ53などを含み、又、指令コマンド45の中に、「送信メール」の発信する時間の指定のコマンドが含まれていれば、発信タイムアウトデータ49を用いて、指定時間の経過後において「送信メール」をゲームサーバ6のメールアドレス宛てに発信する。

【0115】以上のように「アプリケーションデータ21」に含まれる「指令コマンド45」に基づいて、「メール送信プログラム28」が解釈実行することにより、自動的に、前記通信ネットワーク1上に設けられたゲームに関係する特定のゲームサーバ6に対してメールを発信するようにプログラムされている。すなわちプレーヤの関与無しにプレーヤが気づかないうちに、特定のゲームサーバ6に対して発信するようにプログラムされている。

【0116】F12）：尚点線で記したフローチャートのステップF12において、この「送信メール」の作成は、ゲーム機本体10のゲーム制御プログラム24によって作成してもよい。そして作成した「送信メール」を転送制御手段を用いて通信端末機Bに転送し発信のみ通信端末機Bから発信するようにしても良い。

【0117】F13）：そして、上記「送信メール」は

携帯電話の通信ネットワーク 1 のメールサーバ 2 を介して、通信相手であるゲームサーバ 6 へ転送配送されゲームサーバ本体 8 に着信する。

【0118】F14) : そして、ゲームサーバ 6 では、通信端末機 B よりのサーバに対する「指令コマンド 45」や「その他のデータ」などを含む「送信メール」を受信することになるが、ゲームサーバ 6 においては、「返信メール」の返信指示の指令コマンド 45 が含まれる場合は、「ゲームサーバ 6」のメールソフトのプログラムは、自動的に図 7 に示すような「返信メール」を作成し発信するようにプログラムされている。

【0119】F15) : 即ちその「送信メール」を受信した通信相手であるゲームサーバ 6 は、「送信メール」に含まれる指令コマンド 45 やその他のデータを参照し分析し、そして例えば、その「返信メール」を送るようにとの返信依頼をする「指令コマンド 45」が含まれていれば、その「送信メール」に含まれるデータを参照し図 7 の様な「返信メール」を作成する。その「返信メール」の発信者名がゲームに登場する「ゲームキャラクタ名 46」であり、宛名がプレーヤ名 47 であり、返信すべきアドレスが通信端末機 B のメールアドレス 52 であり、また、添付されたゲームの進行制御に関連したゲームのヒント情報データである「添付データ 53」をそのままコピーして「返信メール」データに添付して返信するようにとの再添付の指令コマンド 45 が含まれている場合、その添付データを再添付して作成する。

【0120】F16) : 尚、そのゲームサーバ 6 における「返信メール」を発信するメールソフトのプログラムにおいて、「送信メール」に含まれる指令コマンド 45 やゲームの進行状況データ 48 を分析しその結果、例えばヒントを得たい状況である場合ゲームのヒント情報を含む添付データ 53 を再添付する。しかし、ゲームの隠しモードへの切り替えや、ゲームのシナリオが分岐するように設定されたゲームシナリオにおいて分岐や切り替えをするために秘密のヒントデータなどを要求するものである場合、そのゲームサーバ 6 は、それらの要求に答えるべき予め準備したヒントデータ 55 を「返信メール」データとして通信端末機 B 宛へ送信すべく「返信メール」を作成して送信するようにプログラムしてもよい。従って、その「返信メール」に含まれる情報データには、今後のゲームの進行展開に必要なデータや情報が含まれることになる。そして、返信時刻などを指定するコマンド 45 と返信時間を指定する「タイムアウトデータ 50」が含まれていれば、指定時間または時刻になるのを待って作成した「返信メール」を通信端末機 B 宛てに返信すべく発信する。

【0121】F17) : この「返信メール」を通信端末機 B において受信する。そしてこの「返信メール」を通信端末機 B でその「返信メール」データの内容を表示した際に、その返信された「返信メール」は、ゲームに登

場する予定の「ゲームキャラクタ名 46」が発信者名となりプレーヤの名前 47 宛てにメールが届くといった形態をとる。従ってその「返信メール」があたかもゲームキャラクタからそのプレーヤに対して届いたかのようになる。また、その「返信メール」データの内容は再添付された「ゲームの進行制御に関連した添付データ 53」にゲーム上の操作指示などのヒント情報を元々含むので、ゲームキャラクタからあたかもヒント情報をもらったかのごとく状況となる。尚、携帯電話が備える音声合成手段などを用いてプレーヤ名を音声合成することにより、ゲームキャラクタがプレーヤの名前 47 を音声で呼びかけるようにする事も可能となる。

【0122】F18) : この「返信メール」の内容を見たプレーヤは、ここでゲームの再開をするか否かは自由であるが、再開をした場合、ゲーム機本体 10 が通信端末機 B に接続されていない場合には、プレーヤが「返信メール」を読んで得た情報を基に操作を行う事もできるし、また接続されている場合または接続をした時は、その「返信メール」を通信端末機 B からゲーム機本体 10 へ転送制御手段や転送制御プログラム 26 を用いて自動的に転送する事によりゲーム機本体 10 のゲーム制御プログラム 24 は「返信メール」を受け取る事ができる。

【0123】F19) : ゲーム機本体 10 のゲーム制御プログラム 24 では、その「返信メール」およびその「返信メール」データに含まれるゲームに関連したヒント情報 53 や 55 (第 2 の情報データと言う) を得ることができたのでその第 2 の情報データに含まれるヒント情報に基づいて新たなゲーム展開を進行させる。

【0124】F20) : 又、メールサーバ 6 においては、同一のゲームを行っているその他の複数の通信端末機 B と上記同様の通信を行っている場合、その通信中であるその他の通信端末機 B の内、同一のゲームを行っている通信端末機 B のメールアドレス 52 を当該通信端末機 B に配信するようにプログラムする。例えば「返信メール」の「返信メール」データの中にその他のプレーヤの通信端末機 B のメールアドレス 52 を添付して含むように返信する。

【0125】F21) : 通信端末機 B 同士で相互にメールの送受信の通信を行うようにとの指令コマンド 45 を含むミニゲームプログラム 54 を転送された通信端末機 B においては、未知の他のプレーヤとゲームに関する情報の交換をするために通信をして遊ぶミニゲームである。従って、このミニゲームプログラム 54 がインストールされている場合には、プレーヤの意志次第はあるが、他のプレーヤのメールアドレス 52 を用いて通信をする事ができる。この通信をすることにより、各プレーヤが所有している「返信メール」に含まれるデータやミニゲームプログラム 54 に含まれるデータなど (ミニゲームデータという) の交換や、その他の情報を相互交換することによりミニゲームデータが相互に補完されてミ



ニゲームデータの中に含まれる情報データがより強力なヒント情報に変化するようになるとか、又は相互に交換し合った回数をミニゲームプログラム54がカウントすることにより、そのカウントデータの多少がゲームの進展に有利に働く情報データに変化するとといったように作用させる事が可能となる。この情報データをゲーム機本体10に転送することにより、ゲーム機本体10のゲーム制御プログラム24は、新たなゲーム展開を進行させるように作用する。従ってこの変化したミニゲームデータを「送信メール」の添付データとして用いて、ゲームサーバ6に送信し、この変化したミニゲームデータが再添付された「返信メール」をゲーム機本体10に転送して用いるようにすることもできる。

【0126】F22) : また、ゲームサーバ6のメールソフトは、同一のゲームを行っている全ての通信端末機Bに対して、ゲームサーバ6より一斉にまたは個別のゲームに関連した情報データをメールとして一斉に同時に配信される「同報配信メール」として配信され、通信端末機Bにおいて受信される。

【0127】F23) : これらの「同報配信メール」のメール内容に含まれるゲーム情報は、ゲーム機本体10のゲームの進行上に必要な「緊急作戦指令書」といった形態を取りながら、プレーヤに対してゲーム上の特殊な操作指示であったり、ゲーム上のヒントを教示する内容であったりする。

【0128】F24) : そして、「緊急作戦指令書」の表示文面内容が通信端末機Bをゲーム機本体10に接続するよう促す指示である場合に、プレーヤは通信端末機Bをゲーム機本体10に接続していない場合には再度接続する行為を促され、そしてその教示を受けたプレーヤは、通信端末機Bをゲーム機本体10に接続した際に、通信端末機Bからゲーム機本体10に対して、配信メールに含まれていた各種の情報データを転送する。

【0129】F25) : ゲーム機本体10では、この情報を受けて、ゲームの制御の流れを変更する。

【0130】F26) : 尚、ゲームサーバ6において、同一のゲームを行う他のプレーヤからゲームの進捗状況データの「送信メール」を受信している場合などには、「返信メール」のデータの中に、その他のプレーヤのメールアドレス52をいくつか列記したデータをも添付するようにプログラムされていて、その場合に「緊急作戦指令書」の指令文面内容は、その他のプレーヤとメールの送信をするようにプレーヤに対して促す文面を表示するようにプログラムされる。この文面を読んだプレーヤは、添付されたメールアドレス52を用いて他のプレーヤとメールの送信をすることとなる。

【0131】F27) : その送信内容は、単なる送信をした事の事実であったり、お互いのプレーヤがサーバより受信して得たところの例えばゲームに関するヒントを含む情報データであったり、暗号化された情報データで

あったりするが、これらの情報データをより多くのプレーヤ同士で交換し合うことにより、プレーヤはより多くの情報データを取得することになる。例えば、送信回数などの情報データが送信のたびに増加し変化する。このように同一のゲームを行うプレーヤ同士が相互に送信をすることにより、取得したゲームに関する新しい多くのゲームに関する情報データは、ゲームの進行展開をさせる上でプレーヤに対して有利に働くようにプログラムされる。

【0132】F28) : 従って、ゲームサーバ6より「返信メール」で取得したゲーム情報データのみならず他のプレーヤと送信をして得たゲームに関する情報データを保有する通信端末機Bを、ゲーム機本体10に接続することにより、ゲーム機本体10へ情報データを転送され、ゲーム制御プログラム24は、ゲームのシナリオの変更などに変化を与えるようにプログラムされている。

【0133】

【発明の効果】本発明は、ゲーム機のプレー環境において、通信ネットワークを用いてゲームを行うが、ゲーム機におけるゲームの進行と、通信ネットワーク上でのゲームの進行とが平行に進行が可能で、相互にゲームの進行が関係し合っているが、必要不可欠な密な関係ではなく、関係が無くてもゲームの進行が可能であるような疎な関係であるような関係でゲームが進行可能なように構成されている。しかしながら架空ではなく実際の時空間におけるゲーム空間をネットワーク規模に広げることにより、ゲームキャラクタからメールが入るといった意外性を持ち、時には他のプレーヤと送信を必要とするといった展開を可能とするゲームシステムであり、そのことにより今までに無い面白味のあるゲーム展開を行うことを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に用いる通信ゲームシステムにおけるシステム全体の構成を示すブロック図である。

【図2】 本発明に用いるゲーム機本体10と記憶媒体13と通信端末機Bの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に用いる記憶媒体13のメモリーに格納されたゲームプログラム32の構成を示す図である。

【図4】 本発明に用いるゲームサーバ6と携帯電話機とゲーム機本体10と携帯電話機専用のメールサーバとの制御の流れの関係の概要をあらわしたブロック図である。

【図5】 本発明に用いるゲームに関連したメールの送受信の発信に関する「アプリケーションデータ21」やミニゲームプログラム54などの「アプリケーションデータ21」の構成例を示す図である。

【図6】 本発明の、第1の情報データの例である「送信メール」に含まれるデータの構成例を示す図である。

【図7】 本発明の、第2の情報データの例である「返



信メール」に含まれるデータの構成例を示す図である。

【図8】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図9】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図10】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図11】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図12】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

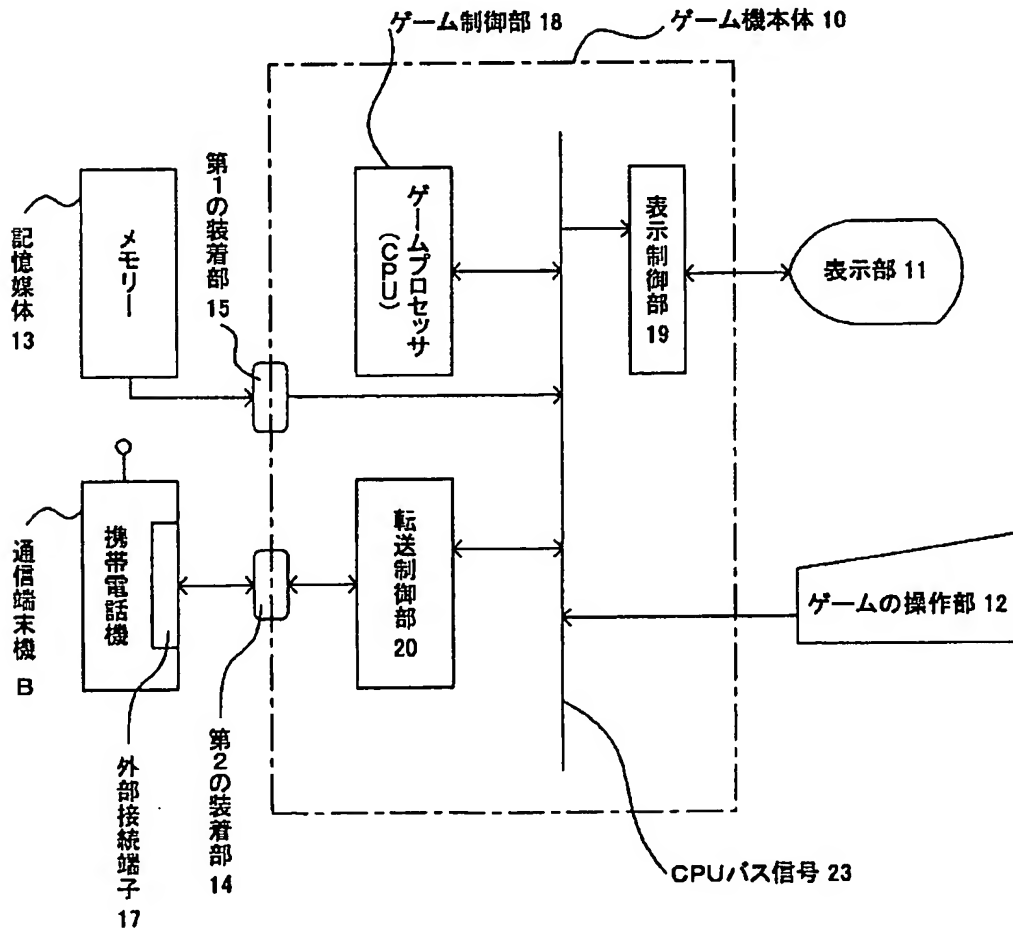
【図13】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

#### 【符号の説明】

1：通信ネットワーク、2：メールサーバ、3：WEBサーバ、4：ルータ、5：基地局、6：ゲームサーバ、7：メールサーバB、8：ゲームサーバ本体、9：メー

ルボックス、10：ゲーム機本体、11：表示部、12：操作入力部、13：記憶媒体、14：第2の装着部、15：第1の装着部、17：接続端子、18：ゲーム制御部、19：表示制御部、20：転送制御部、21：アプリケーションデータ、22：ゲームの名称、23：CPUバス、24：ゲーム制御プログラム、25：表示制御プログラム、26：転送制御プログラム、27：入力制御プログラム、28：メール送信プログラム、29：メール受信プログラム、31：通信制御プログラム（メールソフト）、32：ゲームプログラム、45：指令コマンド、46：ゲームキャラクタ名、47：プレイヤーの名称、48：ゲームの進行状況データ、49：送信メールの発信タイムアウトデータ、50：返信メールの発信タイムアウトデータ、51：ゲームサーバ機のメールアドレス、52：通信端末機のメールアドレス、53：ゲームのヒント情報（添付データ）、54：ミニゲームプログラム

【図2】



信メール」に含まれるデータの構成例を示す図である。

【図8】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図9】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図10】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図11】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

【図12】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

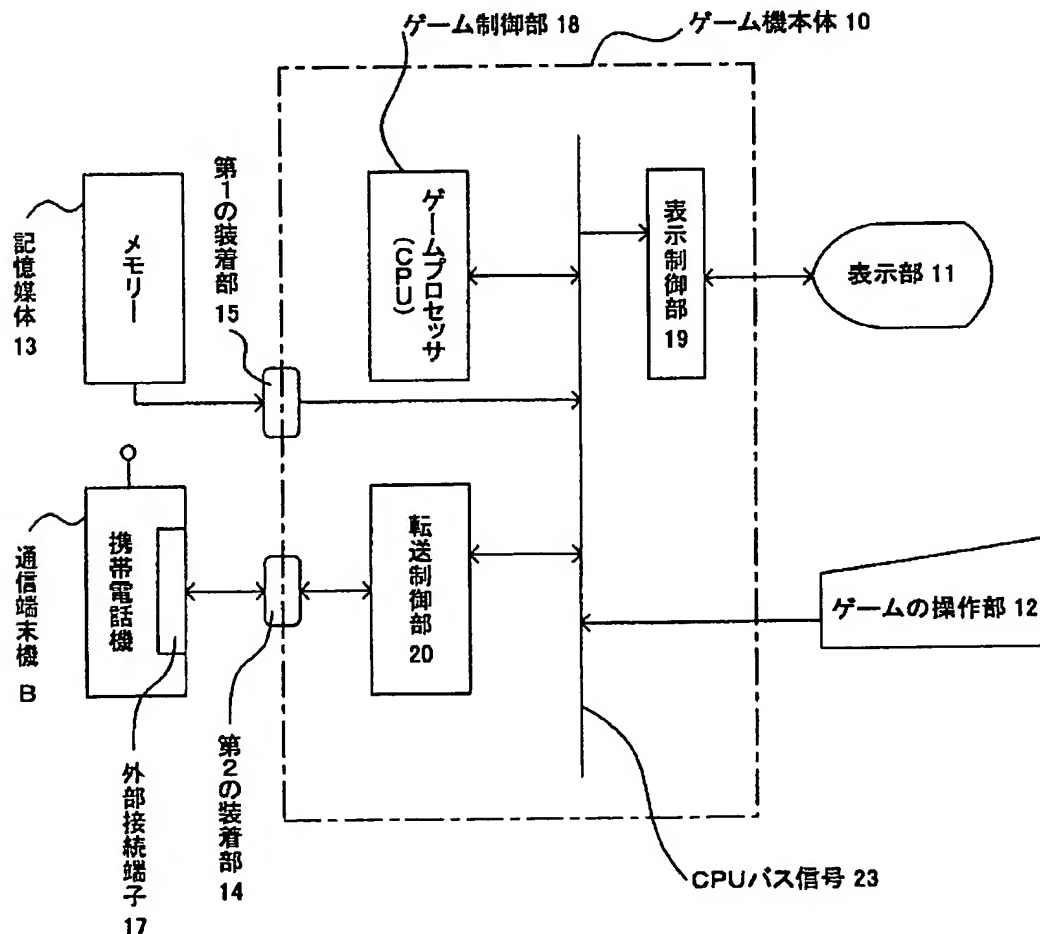
【図13】 本発明の実施の形態における制御の流れを示すフローチャートである。

#### 【符号の説明】

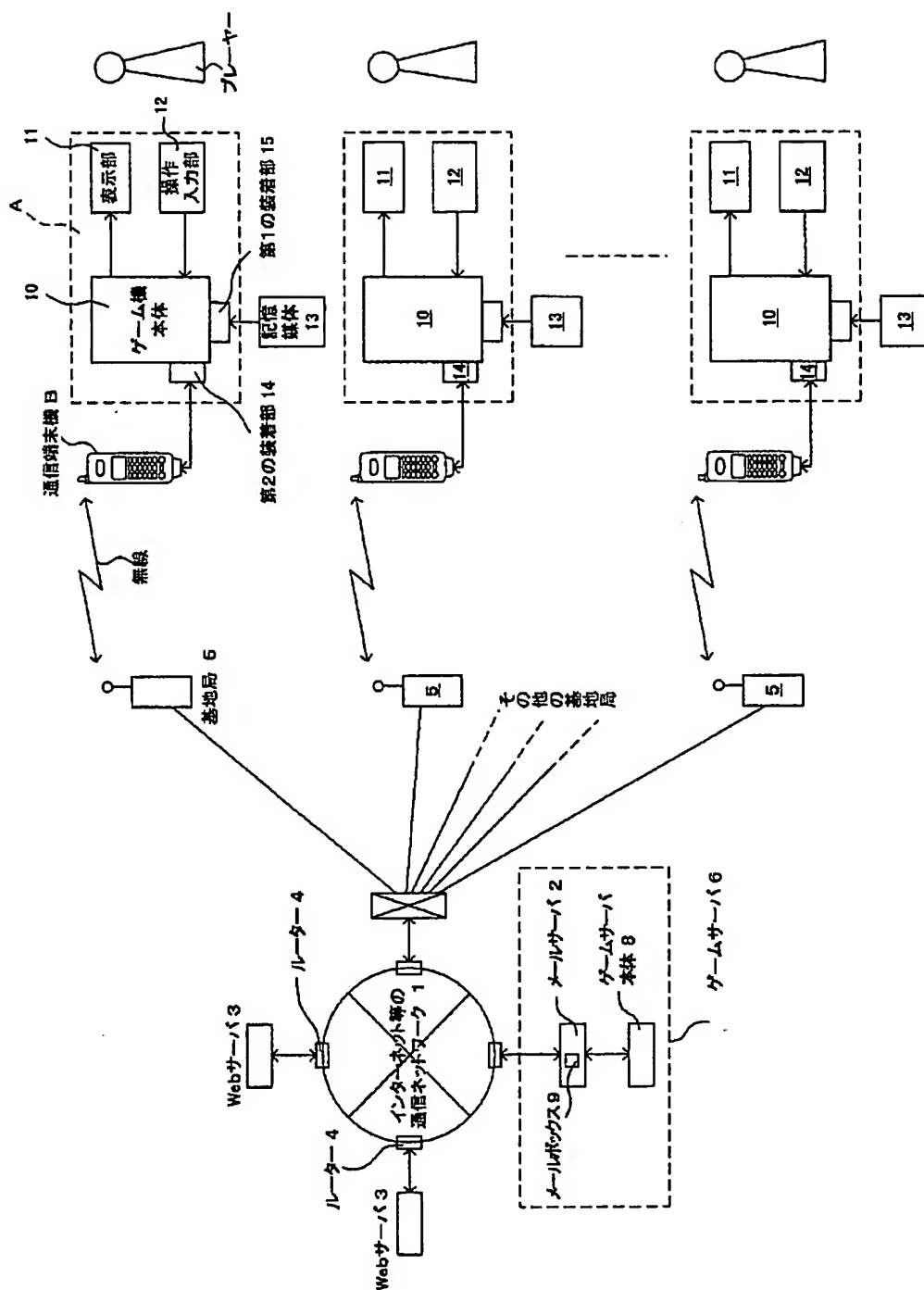
1：通信ネットワーク、2：メールサーバ、3：WEBサーバ、4：ルータ、5：基地局、6：ゲームサーバ、7：メールサーバB、8：ゲームサーバ本体、9：メー

ルボックス、10：ゲーム機本体、11：表示部、12：操作入力部、13：記憶媒体、14：第2の装着部、15：第1の装着部、17：接続端子、18：ゲーム制御部、19：表示制御部、20：転送制御部、21：アプリケーションデータ、22：ゲームの名称、23：CPUバス、24：ゲーム制御プログラム、25：表示制御プログラム、26：転送制御プログラム、27：入力制御プログラム、28：メール送信プログラム、29：メール受信プログラム、31：通信制御プログラム（メールソフト）、32：ゲームプログラム、45：指令コマンド、46：ゲームキャラクタ名、47：プレイヤーの名称、48：ゲームの進行状況データ、49：送信メールの発信タイムアウトデータ、50：返信メールの発信タイムアウトデータ、51：ゲームサーバ機のメールアドレス、52：通信端末機のメールアドレス、53：ゲームのヒント情報（添付データ）、54：ミニゲームプログラム

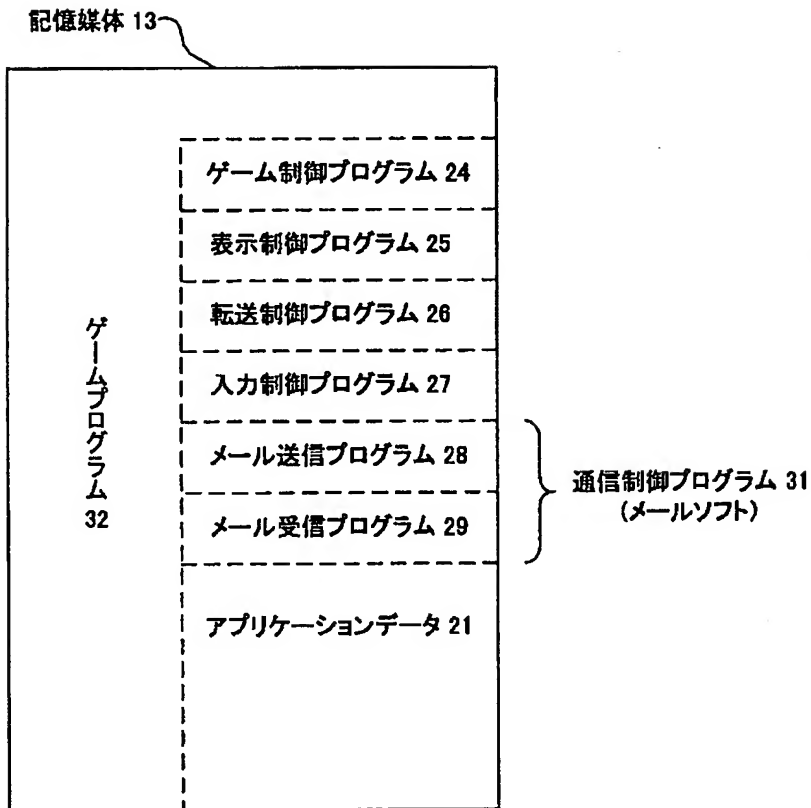
【図2】



【図1】



【図3】

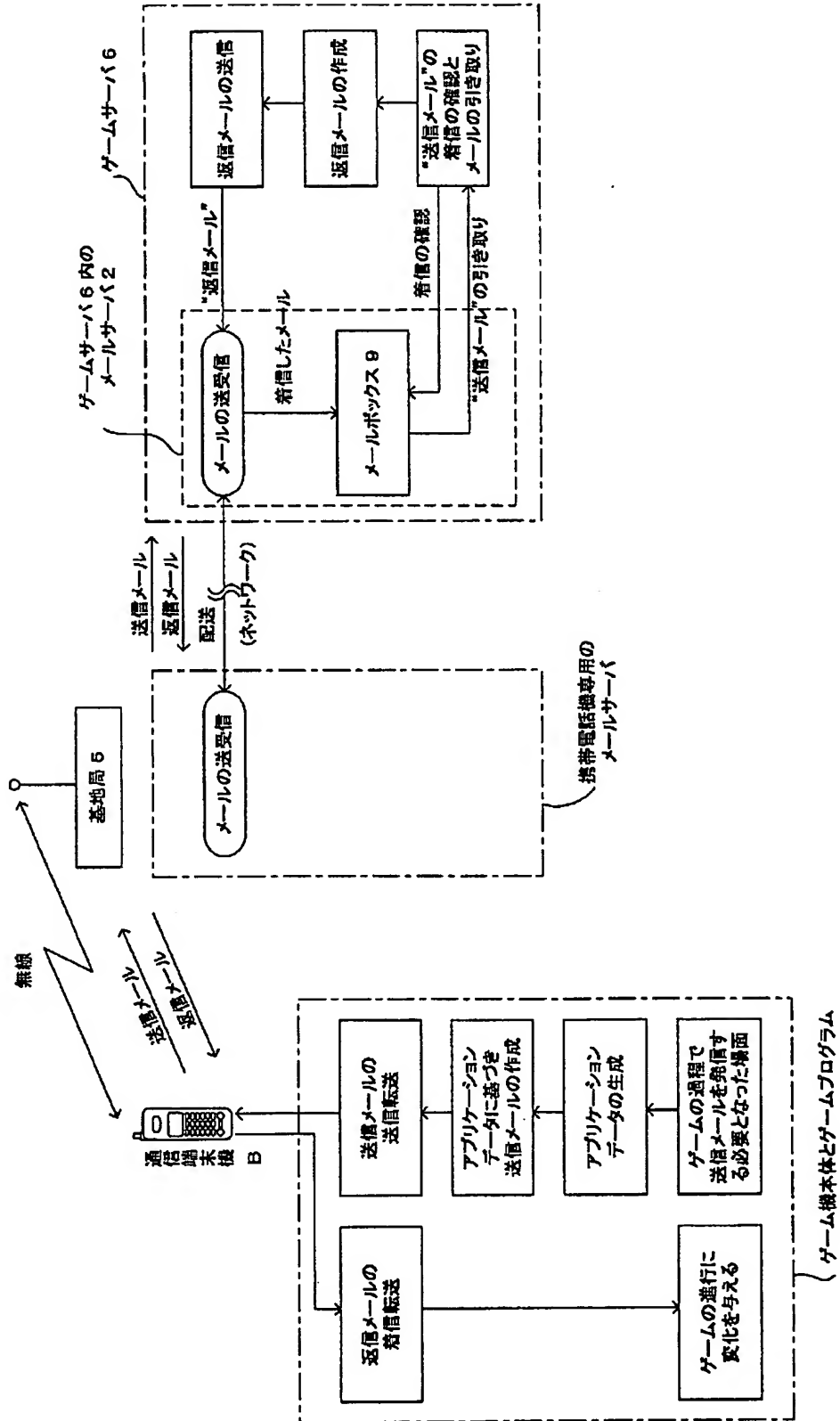


【図5】

アプリケーションデータの例

ゲームに関連したメールの送受信の発信に関するアプリケーションデータ	通信端末機やゲームサーバー機に対する指令コマンド 45
	㊶ ゲームの名称やゲームに登場するゲームキャラクター名 46
	㊷ プレーヤーの名前 47
	㊸ ゲームの進行状況データ 48
	㊹ 返信メールの発信タイムアウトデータ 49
	㊺ 返信メールの発信タイムアウトデータ 50
	(f) ゲームサーバー機のメールアドレス 51
	(g) 通信端末機のメールアドレス 52
(3) ミニゲームプログラム 54 通信端末機同士で相互にメールの送受信の交信を行う様にとの指令等を含むミニゲームデータを含む	

【図4】



【図6】

第1の情報データの例

例1 : 送信メール

プレイヤーの名前 47 :
ゲームキャラクター名 48 :
返信メールの時間指定データ 50 (発信タイムアウトデータ)
ゲームのヒント情報データ 53 (添付データ)
ゲームサーバー機に対する指令コマンド 45

【図7】

第2の情報データの例

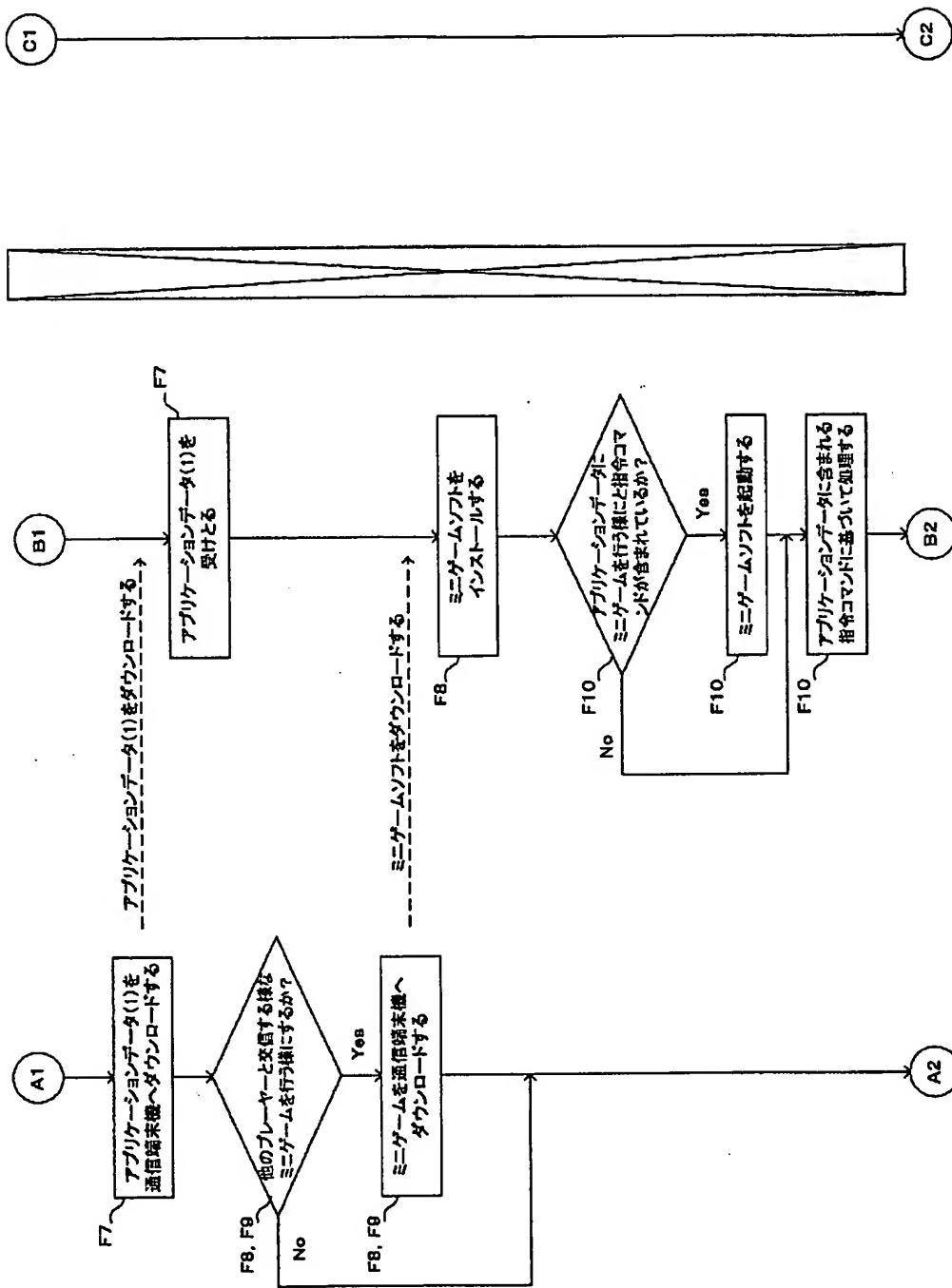
例1 : 返信メール

発信者名:ゲームに登場するキャラクター名
宛名 :プレイヤー名
ゲームのヒント情報データ 55 (ヒントデータ)

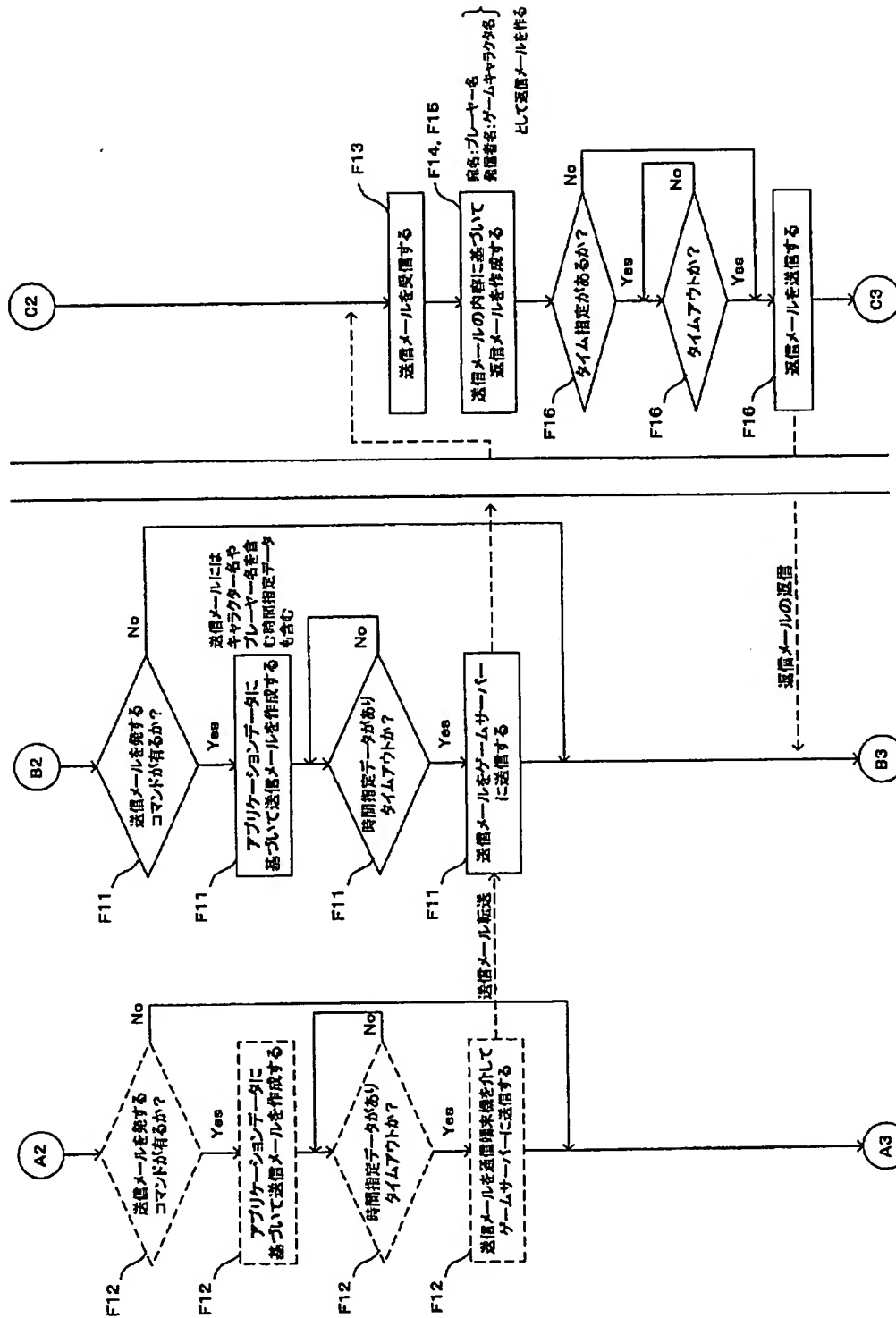


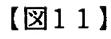


【図9】

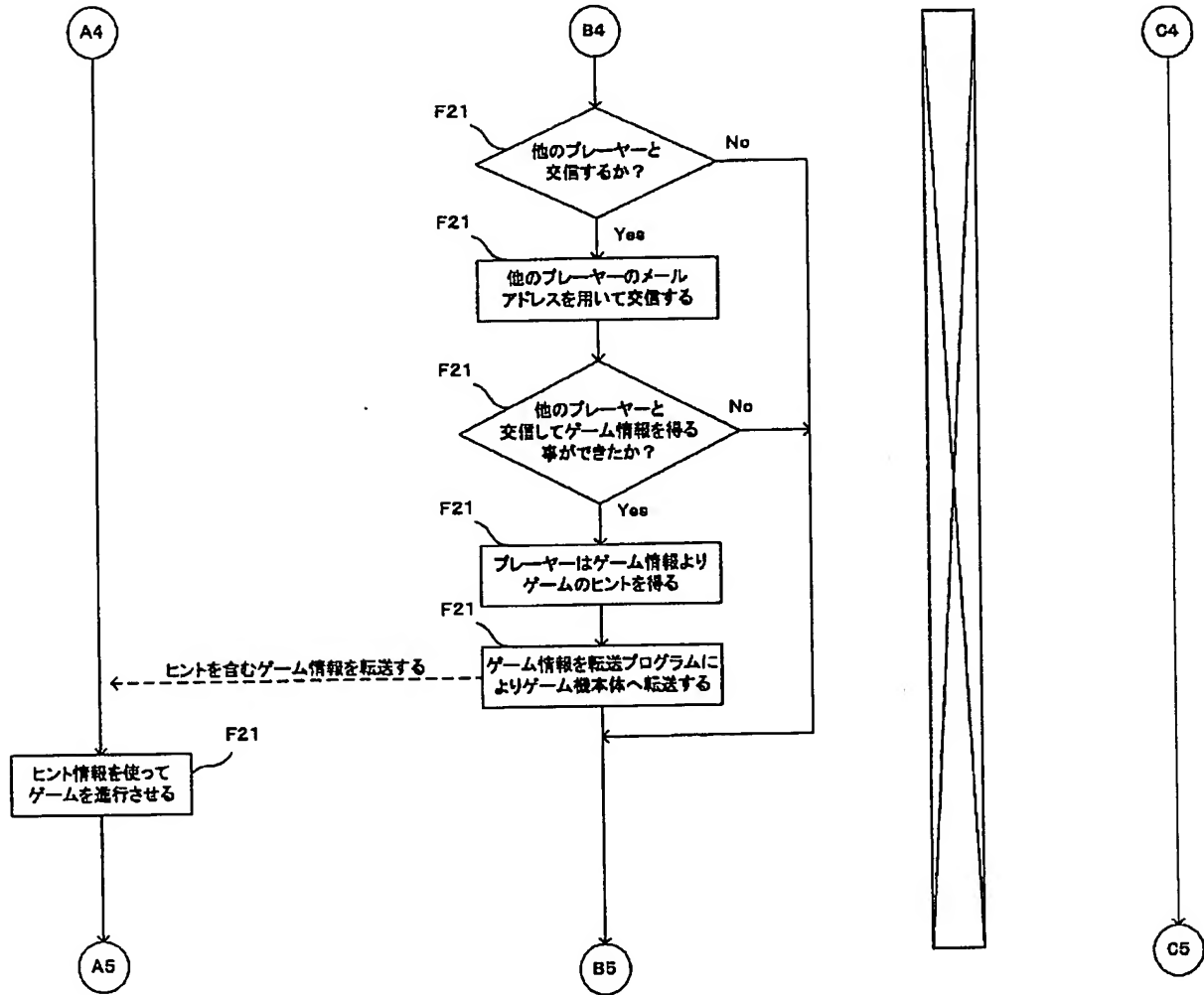


【図10】

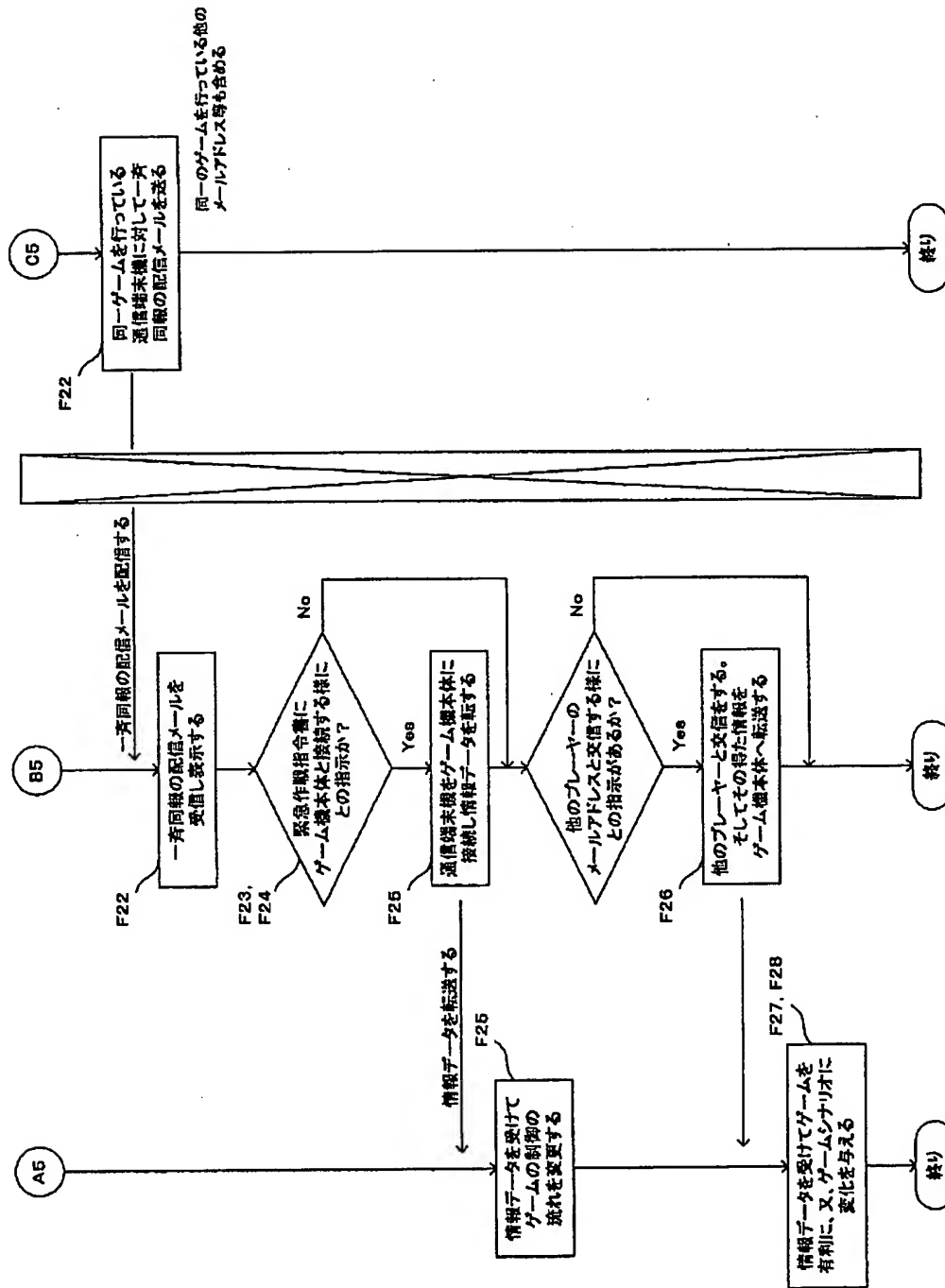




【図12】



【図13】





**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ **BLACK BORDERS**
- ☒ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☒ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☒ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**